



GIROSCOPIO

No es imprescindible, pero su ausencia detona algunos inconvenientes.



Mirar el mundo indígena

FERNANDA CARRASCO

Bastó una sola mención del Taller de Gráfica Popular durante un seminario de la carrera de Ciencias Sociales en la Universidad de Chicago, para que Mariana Yampolsky, (alumna de esa carrera) decidiera tomar un avión con rumbo a la Ciudad de México apenas terminó su licenciatura. Llegó a México con veinte años y se quedó a estudiar en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado «La Esmeralda», especializándose como grabadora.

Dedicó quince años de su vida al grabado, teniendo como temática principal a los pueblos indígenas mexicanos y en la mente la idea de la producción de arte para consumo del pueblo. Fue la primera mujer en formar parte del

Comité Ejecutivo del Taller de Gráfica Popular, donde su labor fue vital para organizar exposiciones nacionales e internacionales. También fue miembro fundador del Salón de la Plástica Mexicana. Fue fundadora y profesora del Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras del IPN, coeditora del Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, colaboró con el Centro de Investigación de la Artesanía y con la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuito, también fungió como editora de la colección Colibrí de la SEP.

A pesar de que Mariana Yampolsky destacó en muchas áreas del arte, su trabajo más importante han sido sus fotografías. Es por eso que a finales de 2021 la UNESCO declaró su obra

patrimonio documental de México. Mariana comenzó en la fotografía primero como registro personal, pero poco a poco fue explorando la técnica y estudió fotografía en San Carlos con Lola Álvarez Bravo. En 1960 tuvo su primera exposición y con el paso de los años tuvo más de 50 exposiciones individuales y alrededor de 150 colectivas, además de que su obra se ha compilado en más de quince libros.

El trabajo fotográfico de Mariana Yampolsky destaca por el rigor en su técnica, en contraste con la suavidad en sus imágenes. Su obra tiene perfil documental pues le interesaba reflejar lo que veía tal cual lo encontraba, por la fascinación que sentía por México y su gente.

En sus fotografías nunca se ven a los seres humanos en un mal momento, al contrario, ella retrató a los pueblos indígenas desde la empatía, alejada del folklorismo, del pesimismo de la pobreza y de la condescendencia. Hizo muchas fotografías de arquitectura vernácula, sin embargo, su tema más recurrente son las mujeres y los niños. Mariana lograba sumirse en la cotidianidad de las personas a quienes fotografiaba. Se quedaba semanas viviendo con las familias y de esa manera no era una extraña que llegaba de fuera a tomarles fotos. Parte de la belleza de sus fotografías de niños es que ella tenía la capacidad de bajar la cámara y acercarse sin invadirlos, logrando sonrisas, miradas y expresiones de verdad auténticas.

La fotógrafa fue galardonada y reconocida por sus aportaciones al arte y a la cultura mexicanos por el Sistema Nacional de Creadores de Conaculta, también fue merecedora del premio Miguel Othón de Mendizábal por el Instituto Nacional de Antropología e Historia en el año 2000.

Mariana Yampolsky murió en la Ciudad de México el 3 de mayo de 2002 a los 77 años y teniendo ya 48 años de haberse naturalizado como mexicana. Antes de fallecer, estableció la Fundación Cultural Mariana Yampolsky, la cual comenzó con el proceso de catalogación y preservación de su archivo fotográfico. En 2018, luego de que esta fundación se disolviera, el señor Arjen Van der Sluis, quien fuera esposo de la fotógrafa, decidió donar a la Universidad Iberoamericana campus Ciudad de México el archivo fotográfico y la biblioteca personal de Mariana. Dicha universidad actualmente resguarda y cataloga más de 64 mil negativos de su obra, con la misión de dar a conocer cada vez más la importancia y la belleza de estas imágenes, que una vez que las miras, no abandonan tu alma. </>



EL EQUIPAJE QUE TE LLEVA

Pensando en la siguiente generación de viajeros jóvenes inmersos en un mundo de conectividad fue creado Jurni, el equipaje más cómodo del mercado. Su interior simula un pequeño clóset con una repisa móvil. Tiene un fuerte armazón de plástico que la hace ligera y muy resistente, tanto así, que puede soportar el peso hasta de dos personas y te puedes sentar en ella en los momentos de espera en los aeropuertos. En la parte de arriba tiene un compartimento para que guardes los artículos que necesitas tener a la mano y accedas a ellos inmediatamente, además este compartimento es removible por si quieres llevarlo contigo por separado. Sus ruedas están inspiradas en las de las patinetas, así que se desliza mucho más suavemente que el resto de las maletas. Los viajeros cambian y el equipaje evoluciona ahora esta maleta te llevará a ti a tu destino.

indiegogo.com

CALOR CONSTANTE

La comida más deliciosa pierde su encanto al enfriarse, pensando en eso inventaron hEating, el mantel individual que emite una temperatura constante y graduable para mantener caliente la comida de tu plato. Este mantel fue pensado especialmente en la pizza, que pierde muy fácilmente su temperatura, sin embargo, es útil para cualquier tipo de comida caliente. Tiene un elegante diseño de bambú negro que hará lucir muy bien tu mesa y está diseñado para que el calor solamente viaje hacia arriba y así, no dañe la superficie de la mesa. Es fácil de limpiar e incluye un plato de metal que ayuda a distribuir la temperatura uniformemente. Está disponible en tamaño individual rectangular o redondo tamaño familiar para ponerlo al centro y compartir los alimentos siempre calientitos.

@hEating



POSTRE AL INSTANTE

Si bien todos sabemos que la paciencia es una virtud, a la hora de un antojo es difícil ser paciente. Es por eso que te encantará contar entre tus *gadgets* con SEAL, la maquinilla que hace paletas heladas automáticamente. Basta con poner en su contenedor jugo, puré de la fruta de tu preferencia o yogurt, después solo tienes que sellar bien cada compartimento, esperar tan solo diez minutos y ¡tus paletas estarán listas! Este novedoso *gadget* consiste en tres compartimentos de metal rodeados cada uno por una hielera muy poderosa. Es muy compacto por lo que no representará un estorbo en la cocina o en el lugar dónde decidas ponerlo, además de que su diseño es muy elegante, así que también es un dulce para los ojos.

behance.net



T O D O E S T A R Á B I E N

Tal vez no lo pensamos a menudo, pero los niños y adolescentes también sufren de estrés y para ellos idearon Touch Points, los dispositivos que ayudan a liberar el estrés. Se trata de un par de brazaletes. Se usa uno en cada muñeca y generan vibraciones relajantes que alivian la ansiedad. Basado en la terapia EMDR (procesamiento y desensibilización a través de movimientos oculares) este método pasivo, reduce el estrés hasta en un 70% en 30 segundos. Por consiguiente, los niños dormirán mejor, incrementarán su capacidad de atención y podrán alcanzar su máximo potencial. Otra ventaja de este *gadget* es que quien lo usa aprende a reconocer las señales tempranas de estrés y controlarlas más efectivamente. Una buena noticia es que por cada par que se compra, Touch Points dona otro a asociaciones especializadas en la atención a menores. Ahora la tecnología está a favor de la salud mental.

thetouchpointsolution.com/
[@ilovetouchpoint](https://twitter.com/ilovetouchpoint)



H A B Í A U N A V E Z

Para los papás que buscan experiencias tecnológicas para sus hijos y a la vez quieren un descanso de las pantallas ya hay varias alternativas, entre ellas está The Tonies Toniebox, la cajita que le cuenta historias a los niños. Es un cubo con las esquinas redondeadas y bocinas que cuenta cuentos vividamente. En la parte superior los niños tienen que poner una figura divertida que es quien les cuenta las historias y al cambiar esa figura, se contará una historia distinta. Encontrarán desde cuentos clásicos hasta las historias de películas infantiles contemporáneas. Esta pequeña caja también puede tocar canciones, audiolibros e historias narradas por ti. Por ahora los audios están disponibles en inglés, lo cual es una oportunidad para que los niños practiquen un segundo idioma.

us.tonies.com

B U E N O ... ¿ Q U I É N H A B L A ?

Una manera alternativa de mantenerte en contacto con tus hijos pequeños es Republica Wireless Relay, un teléfono alternativo muy sencillo de usar. Está diseñado para dar independencia a los niños pero que al mismo tiempo que puedan estar comunicados con sus padres. Es un dispositivo sin pantalla y se usa tan solo con un botón, es algo más parecido a un *walkie talkie* pero con las ventajas tecnológicas actuales y con un alcance ilimitado porque se apoya en la red 4G LTE y en el wifi. Al no contar con pantalla se vuelve más práctico y brinda un descanso de este tipo de tecnología, además que no tendrás que preocuparte por la información que no es apta para niños y puede llegar a ellos al tener un teléfono celular con internet. El resultado es que los padres se sienten más confiados, y los niños, comunicados y seguros.

relaypro.com



malta, lúpulo y levadura



FERNANDA CARRASCO

La gastronomía es uno de los mejores pretextos para tomar un avión y adentrarte en la cultura de distintas ciudades del mundo. Actualmente, la producción de cerveza artesanal ha tomado tal importancia que los conocedores y aficionados a esta bebida ya coleccionamos en nuestro paladar notas de cata y queremos más. Con el propósito de que tú también las pruebes, hicimos una lista con algunas de nuestras cervezas favoritas en México, Centroamérica y el Caribe para animarte a probarlas directamente en su cervecería de origen.

ISLA QUE FERMENTA

Aruba tiene tantos atractivos que casi es increíble que sea una isla tan pequeña. Para disfrutar de unas excelentes vacaciones, es suficiente con pasear entre sus calles de estilo holandés y disfrutar la vista de sus techos a dos aguas pintados en tonos pastel tropicales. Tampoco te puedes perder la postal que ofrecen sus coloridas embarcaciones, siempre flotando en el mar y mirando a sus perfectas playas blancas donde puedes hacer las mejores actividades acuáticas, todo enmarcado por hoteles de lujo. Sin

embargo, hay viajeros que quieren más que sol y playa y que buscan adentrarse en la cultura del país que visitan. Para ello, qué mejor que conocerlo a través de su gastronomía y, en este, de sus cervezas locales.

Visita Fireson Brewing Company, los creadores de la primera cerveza artesanal de Aruba. Allí podrás probar sus cervezas de barril hechas en casa, así como varios cocteles en los que mezclan destilados más fuertes con cerveza. Nuestra favorita fue la *stout* de avena, que es cremosa al gusto y tiene un sabor chocolatoso y tostado. Aprovecha para probar las Funchi fries, papas fritas de polenta cubiertas de queso gouda y aderezadas con salsa de chipotle casero, típicas de Aruba. También son memorables sus hamburguesas Angus. En esta cervecería tendrás una deliciosa tarde relajada y abundante en sabores.

CERVEZA A NIVEL DEL MAR

Para los viajeros que disfrutan del turismo de naturaleza y aventura, Costa Rica es una verde y divertida opción. En últimas fechas, en este país han surgido varias cerveceras independientes,





Playa Flamingo,
Guanacaste,
Costa Rica



Playa Palm,
Aruba



lo que ha dado lugar al Tour de la cerveza artesanal de Costa Rica. Este recorrido se realiza en Tamarindo, en la provincia de Guanacaste, y además de educativo resulta muy divertido pues se sabe que a nivel del mar la cerveza es mucho más sabrosa.

Si viajas en grupo es el tour ideal, pues tiene una duración de seis horas. Te recogen en un punto previamente acordado en una limusina 4x4, (que presumen como la única limusina del país). El recorrido consiste en visitar tres cervecerías ubicadas en la playa para que conozcas sus procesos de producción, pero sin duda la parte favorita es la degustación, en la que podrás descubrir a tu futura cerveza costarricense favorita.

Durante el paseo tendrás bocadillos salados, así como agua y bebidas no alcohólicas ilimitadas. Diviértete y conoce la vida de playa de Costa Rica de una manera muy original.



Vista de la Ciudad de Panamá, la capital más cosmopolita de Centroamérica (izquierda). Terraza de Fireson Brewing Company (centro).

HECHIZOS DE CEBADA EN PANAMÁ

La ciudad de Panamá esconde secretos y actividades interesantes para los viajeros, y un ejemplo es la cervecería Casa Bruja.

Bajo el lema «Respeto lo que tomas», la Cervecería Casa Bruja embelesa a sus visitantes con sus más de 50 estilos de cerveza. Esta cervecería ha ganado 40 medallas en competencias internacionales. Cuentan con un programa de añejamiento en barriles de madera y un laboratorio que mantiene los controles de calidad. Además, como el alma de la destiladora es divertida, les fascina innovar y cada mes presentan un nuevo sabor.

Si piensas que son demasiadas las opciones que ofrece Casa Bruja, lo mejor es que reserves un recorrido por su laboratorio para que conozcas sus procesos, así como sus sabores y bondades para que te decidas por la que mejor se acomode a tu estilo, ya sea una *stout* achocolatada, una *lager* sin filtrar o una cerveza de trigo con sal rosa del Himalaya y semillas de frambuesa. Las podrás disfrutar en uno de sus tres escenarios: en el bar, en el cuarto de añejamiento o en el jardín industrial, donde la visita ofrece una experiencia completa. Ten por seguro que tu paladar será gratamente embrujado.

Casa Bruja ofrece más de 50 estilos de cerveza.



MAESTROS CERVECEROS EN CASA

Por supuesto, en México hay excelentes opciones de cervecerías independientes que tienen



Wendlandt, una de las propuestas cerveceras de Ensenada, Baja California.

estilo propio y son atractivos lugares para disfrutar esta espumosa bebida. Cuando estés en Cancún no dejes de visitar El Estadio, una cervecería y restaurante ubicado a un costado del Estadio Olímpico Andrés Quintana Roo. Allí se especializan en cervezas artesanales, y encontrarás *ales pales* y rojas, así como *stout*, cervezas de barril y mezclas de temporada, además de una amplia variedad de cervezas importadas. Es un lugar muy casual para comer botanas, especialidades a la plancha, y pasar un rato entre amigos escuchando música en vivo.

Por su parte, Ensenada, en Baja California destaca por la calidad de sus ingredientes y la creatividad de sus chefs, vinicultores y cerveceros. Así, aquí encontrarás propuestas muy interesantes como Wendlandt, cervecería que está cumpliendo diez años pero que aún conserva la frescura y entusiasmo que la caracterizó en sus inicios. Actualmente tienen más de treinta empleados y distribución nacional e internacional, y se han colocado como una de las cerveceras artesanales más importantes del país. Producen bebidas *stout*, *red ale*, *session ipa*, *india pale ale*, *pale ale* y *mexican ale*. Las cervezas de esta marca ostentan muchos premios importantes, por ejemplo, en 2019 ganaron por segunda ocasión el premio a la Mejor Cervecería de México. Además, sus cervezas han sido muy premiadas de forma individual. Foca

Parlante, una cremosa *stout* con ligeras notas de avena, ganó en 2021 la medalla de oro en la Copa Cervecera del Pacífico. Para comprobar por qué han recibido tantos galardones, visita su *tasting room*, Sauzal. Además, su cocina es espectacular: no dejes de comer el sándwich de costilla de cerdo, el *toast* de pescado ahumado o una fresca tostada azul de tiradito. Un sitio donde los paladares más exigentes encuentran satisfacción. Otra cervecería muy premiada es

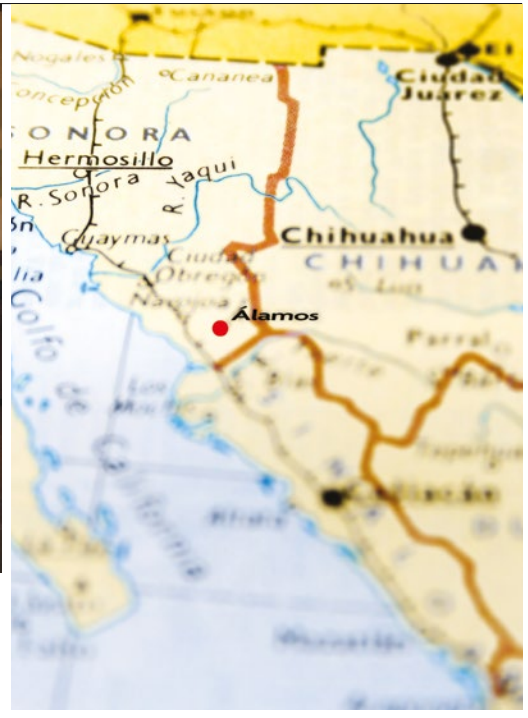
Baja Brewing Company ubicada en el distrito de arte de San José del Cabo. En esta cervecería, además de encontrar unas deliciosas *blonde ale*, *ipa*, *black ale*, *baja lager*, *amber ale*, *frambuesa ale* y *oatmeal stout*, entre otras, encontrarás un horno de leña en el que preparan muy buena pizza para degustar al aire libre, una *boutique* de ropa y accesorios originales, música en vivo. Mucha diversión y sabor reunidos en un solo lugar. </>

Álamos



P U E B L O M Á G I C O , E L L U J O S O N O R E N S E

Este pueblo se fundó tras el descubrimiento de minas de plata cerca de la región. Hoy en día este pueblo mágico conserva la arquitectura casi intacta de su pasado, aires pintorescos y la magia de viajar en el tiempo.

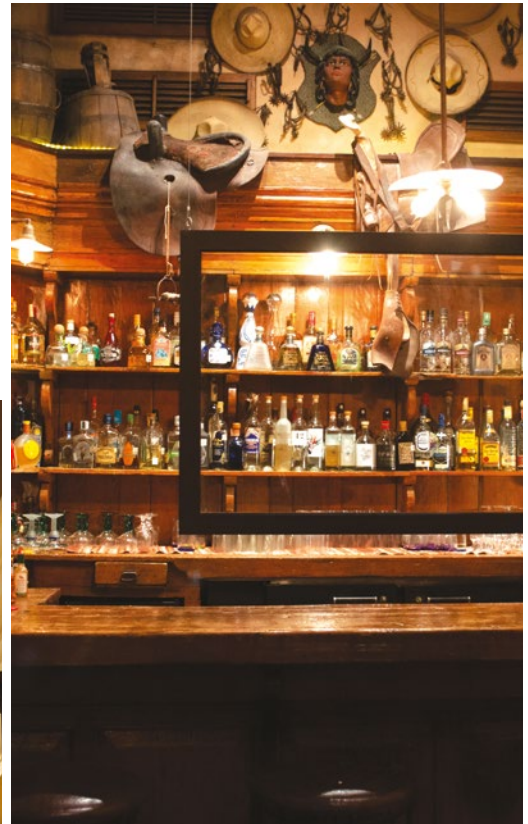


MARIANNA MAGOS

El sur de Sonora es la cuna de las etnias Yaqui y Mayo, autoras de la conocida «Danza del venado», un ícono del estado que nos deja ver su vida y cultura desarrollada en medio del desierto. Pero no todo Sonora está lleno de ese inmenso territorio de sol y arena, pues más al sur podemos encontrar el hermoso pueblo mágico de Álamos.

También conocida como «La ciudad de los portales», Álamos nos sorprende con su clima

semicálido y su árida belleza, es como entrar a un pequeño oasis con vegetación opuesta a la vida del desierto; su magnífica arquitectura es fusión entre lo indígena y el español barroco, perderse entre sus calles empedradas, callejones, a través de sus casonas antiguas restauradas, o entre sus edificaciones históricas y religiosas, es trasladarse a otra época. El lujo se percibe por este pueblo mágico, con sus diferentes hoteles *boutique*, servicios de primera,



callejuelas angostas y pintorescas, así como experiencias únicas que van desde visitar el Bar Zapata (tequila bar exclusivo), hasta entrar al museo de la famosa María Félix, actriz mexicana que nació en este lugar.

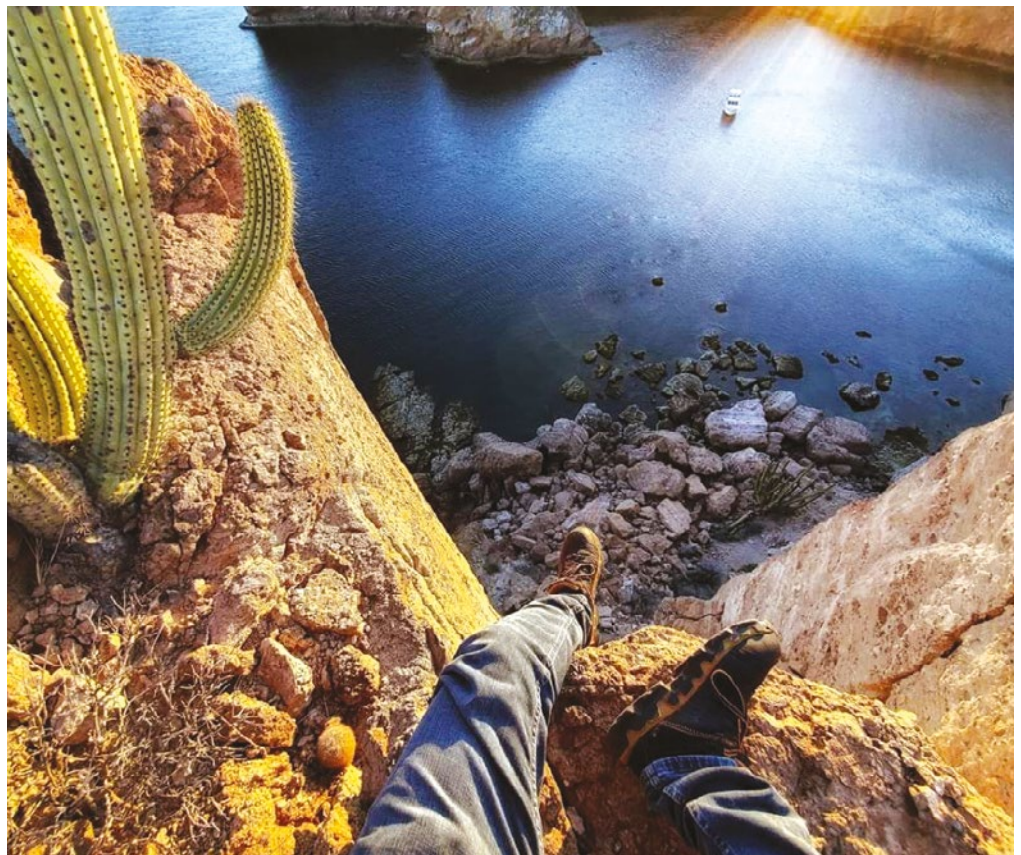
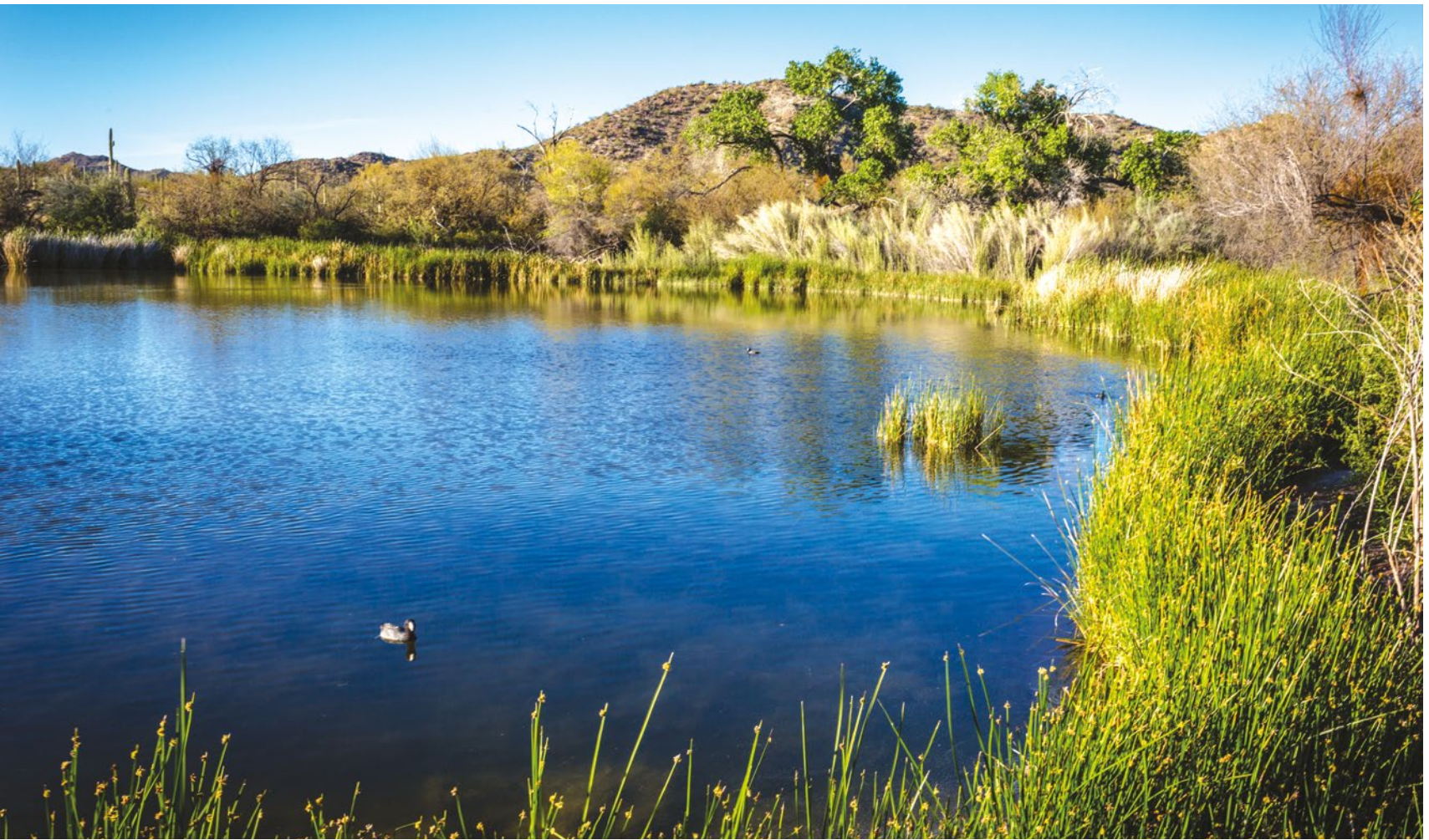
Su oferta hotelera es muy peculiar ya que hay distintas opciones que van desde lo conservador hasta lo glamuroso o histórico, por ejemplo, el Hotel La Puerta Roja, casa antigua con más de 200 años en donde hay una interesante combinación entre lo moderno y lo colonial. Las habitaciones de este hotel *boutique* tienen una decoración exquisita y entre sus áreas comunes se encuentra un bar de jazz, una cocina para los huéspedes, una sala de lectura y el afamado restaurante Teresitas, en donde la panadería y pastelería de alto nivel van bien con las mañanas frías de Álamos.

NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE:

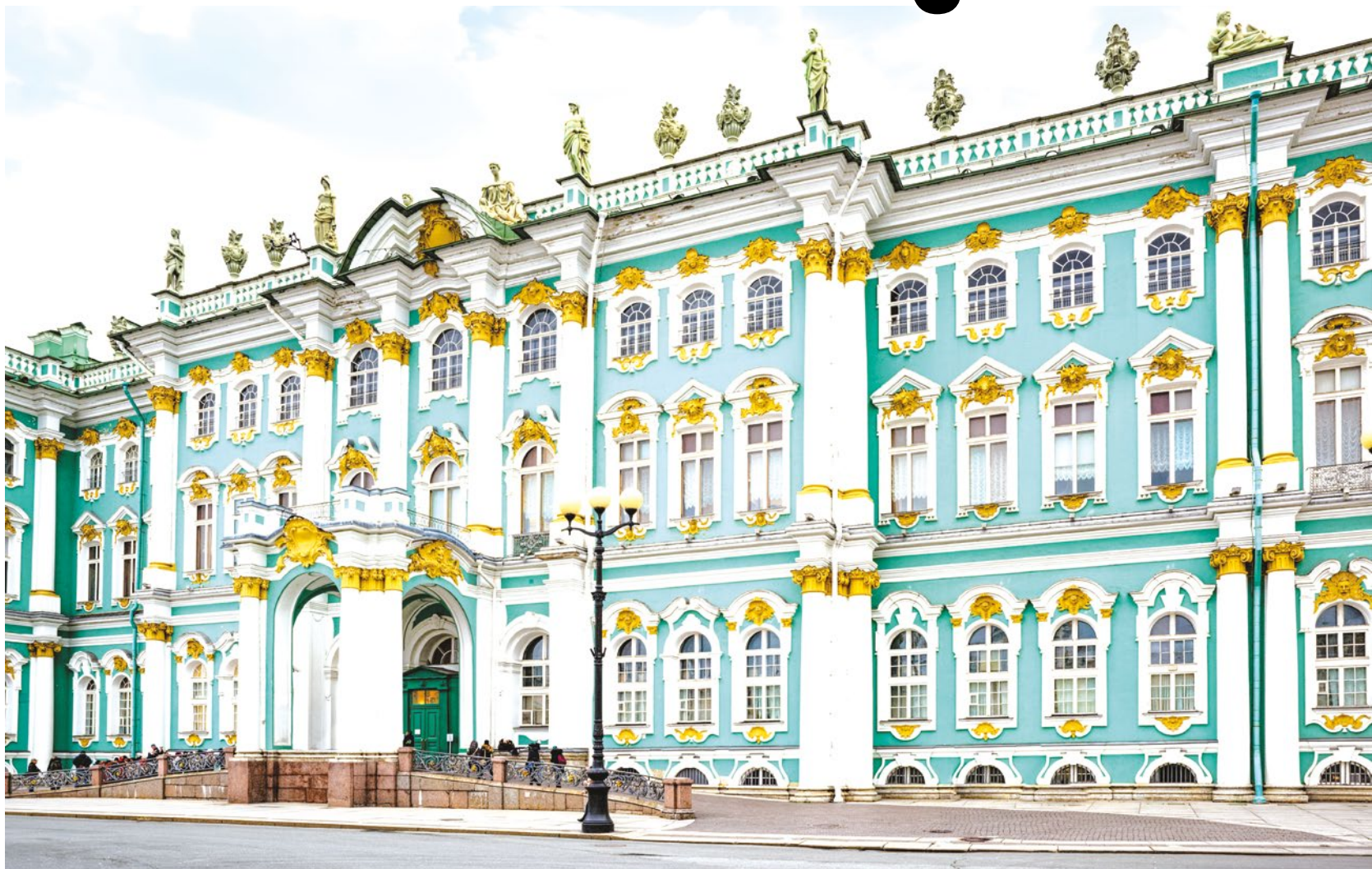
- Subir al mirador ubicado en la punta del cerro El Perico para apreciar la hermosa vista de todo el valle y su serranía por uno de los costados. Desde aquí podrás admirar los atardeceres que van desde el anaranjado hasta el morado, son un regalo único.
- Visitar el río Cuchujaqui, ubicado en el área protegida de flora y fauna «Sierra de Álamos-Río Cuchujaqui», sitio considerado el de mayor diversidad biológica en el Noroeste nacional; ya que en el área hay al menos 1,200 especies de plantas y 572 de vertebrados. «Álamos Adventure», ofrece actividades como kayak, campamentos, ciclismo de montaña y senderismo en esta bella sierra de Álamos. </>

Hotel La Puerta Roja, casa antigua con más de 200 años en donde hay una interesante combinación entre lo moderno y lo colonial.





Museo del Hermitage



U N A C O L E C C I Ó N M O N U M E N T A L

CHRISTA STAHL

Un gran museo merece un comienzo espectacular. Como muchos episodios de la historia rusa, sucedió después de un drama. El Palacio de Invierno, posterior sede del museo, fue construido por la emperatriz Isabel Petrovna, en 1754, buscando un estilo arquitectónico barroco. Sin embargo, el diseño aprobado por ella no se materializó. Catalina II, nuera de la emperatriz y esposa de su hijo Pedro III, tiempo después de subir al trono, derrocó a su marido, con un golpe de estado apoyado por la Guardia Imperial Rusa. Seis meses después, Pedro III fallecía y, a partir de entonces, Catalina abrió Rusia para ser puerta de Occidente en el Báltico.

Conocida como Catalina «la Grande», decidió rediseñar y engrandecer el palacio a su gusto, retomando la construcción, pero con el nuevo estilo de la época: el neoclasicismo. Es ella quien se encarga de comprar las colecciones, base del actual Museo, e instituye, por decreto, la Colección Imperial de Arte.

La historia de la colección inicia, mucho antes, al adquirir Pedro el Grande varias obras, entre ellas, La Venus de Táurida, escultura griega, y David despidiéndose de Jonatán, cuadro de Rembrandt. En 1764, un comerciante berlinés, envía a Catalina 225 cuadros en pago de deudas. Con estos cuadros, ella quiso que su

galería no fuera superada por las colecciones de otros monarcas europeos y, a pesar de una difícil situación económica, y para demostrar que podían permitirse ese lujo, comienza a comprar casi todo lo que se vendía en importantes subastas europeas.

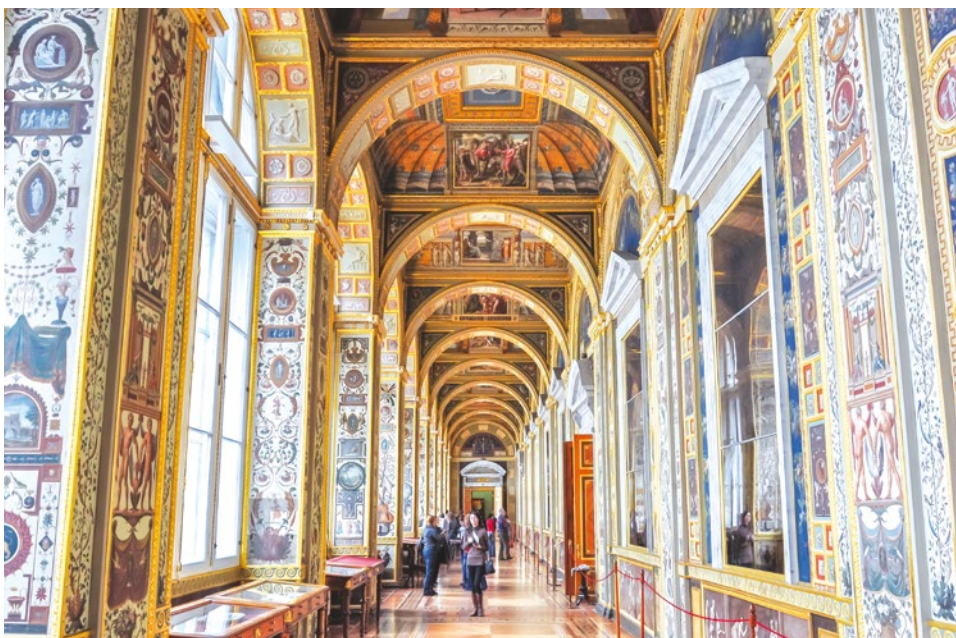
Conocido hoy como el principal museo artístico de San Petesburgo, y el tercero más grande del mundo, cuenta con más de tres millones de piezas en su haber.

El museo forma parte de un complejo de varios edificios a orillas del Río Neva, ocupando el Palacio de Invierno el principal lugar como la residencia oficial de los antiguos zares. La historia

de Rusia puede seguirse a través de las salas del Palacio, donde los valores imperiales están presentes en la ornamentación. Sus salas se reconstruyeron después del incendio de 1837 y, aunque convertidas ahora en salas de exposiciones, no han perdido su esplendor. Una de las más bellas es la Malaquita, con sus chimeneas, pilastras, columnas, lámparas de pie y mesitas decoradas con piedra malaquita de los Montes Urales. Qué decir de la sala-pabellón adornada con galerías, rejas doradas y la denominada «fuente de las lágrimas», centelleantes arañas de cristal de roca.

En el museo se pueden admirar cuadros, esculturas, obras gráficas, hallazgos arqueológicos, monedas, medallas, objetos de artes aplicadas, antigüedades romanas, griegas, piezas arqueológicas, arte ruso, armas... Las obras -3 millones 150 mil 428, para ser exactos-, cuyo valor total es imposible de calcular, se encuentran repartidas en 400 salas.

El museo es, sin duda, una parada obligada para los amantes del arte y la cultura. Solo una pequeña muestra nos habla de la belleza que encierra en su interior y que puede admirarse, en lo que parece un recorrido a través del tiempo, en el arte de Egipto, Oriente, la Grecia clásica, distintas partes de Europa y cuya



lista de artistas comprende los nombres de Rafael, Leonardo, Murillo, El Greco... Colecciones con lienzos de Poussin, Watteau, Chardin..., se alternan con creaciones de los mejores escultores franceses y pinturas que revelan el afianzamiento de maestros de la talla de Cézanne, Van Gogh, Picasso, Matisse, amén de una muestra considerable de pintura alemana con representantes como Cranach, Holbein, Mengs, por ejemplo.

Se dice que el tiempo para admirar cada una de las numerosas obras que custodia este bellissimo complejo que forma el museo, se contabilizaría no en días, sino en años; pero una visita que valga la pena debería, cuando menos, comprender las salas de gala del Palacio de Invierno, el Pequeño Ermitage, las salas de colecciones de pintura clásica italiana, española, holandesa, flamenca, francesa, y los aposentos privados de los zares. Además, como invitación adicional a visitarlo, se construyó a unos minutos de distancia, un hotel oficial del mismo museo, cuyas instalaciones fueron diseñadas con base en sus interiores. ¿La cereza del pastel? El restaurante elabora platillos históricos, algunos del siglo XIX. </>

Ética virtual:

¿SE VALE MATAR A LOS ZOMBIS?

HÉCTOR ZAGAL

@hzagal

Antes de empezar, quisiera aclarar que no soy *gamer*. Sin embargo, no detesto los videojuegos. Nos guste o no, los videojuegos tienen un lugar importante en la cultura, han cambiado la manera en la que nos entretengamos. No sólo eso, los videojuegos han evolucionado a tal grado que se han vuelto espacios de socialización. Algunos de ellos, como *League of Legends* o *Fortnite* ofrecen la oportunidad de jugar con amigos de forma *online*. Antes nos reuníamos en la cancha de la colonia para jugar fútbol, pero ahora podemos quedar con nuestros amigos en una plataforma virtual para jugar *FIFA*. Este espacio de socialización, por otro lado, ha sido especialmente importante durante los peores momentos de la pandemia.

Seguramente están pensando, «pero no es lo mismo». Es cierto, la experiencia de juego y la convivencia fuera de la pantalla no es igual a la del mundo virtual. Sin embargo, no deja de ser una experiencia. También en los videojuegos nos emocionamos; competimos contra otros; nos divertimos o nos enojamos, según el resultado del partido. Actualmente podemos conectar un sistema de audífonos y micrófono para platicar con quienes estemos jugando. Así podemos compartir bromas, dar indicaciones a miembros de nuestro equipo y expresar nuestra frustración con la misma creatividad y soltura que cuando hablamos con nuestros amigos. Es «como si estuviéramos ahí». Y, de alguna manera, lo estamos. En este sentido, creo que podemos decir que los videojuegos no anulan la convivencia.

Es cierto que hay videojuegos donde la interacción es entre una persona y la máquina, sin más. Pero leer un libro también es una actividad que requiere cierto ensimismamiento y no es denostada como un peligro latente para la sociedad. Los videojuegos donde pueden participar muchos abonan a la convivencia social tanto, me parece, como una reunión para ver el clásico América vs Chivas.

Aunque existan puntos de encuentro entre la experiencia virtual y no-virtual, vale la pena indagar sobre sus diferencias. Empecemos con definir qué es un videojuego. La virtualidad del

videojuego convive con elementos físicos como una pantalla donde podamos ver lo que ocurre y controles para interactuar con aquello que vemos en la pantalla. El videojuego ocurre en una pantalla, como una serie o una película, pero a diferencia de éstas, estamos llamados a participar. Lo que nos presenta el videojuego es una situación o una historia en la que nosotros tenemos un rol. Si no nos involucramos, si no tomamos decisiones, nada ocurre. Así, podemos decir que el videojuego es un espacio de interacción. Sin embargo, no hablamos de cualquier tipo de interacción. Como vimos, es cierto que estamos conviviendo con amigos tanto jugando en la cancha de la colonia como cuando jugamos en la cancha del *FIFA*. Ambas se diferencian una de otra por la virtualidad. ¿A qué nos referimos con este término?

Lo virtual es aquello que se opone a lo que comúnmente denominamos *real*. Decimos, por ejemplo, que cuando golpeamos a nuestro enemigo en un videojuego, no estamos *realmente* golpeándolo. Si en el videojuego nos convertimos en reyes, no es que *realmente* tengamos súbditos. Aunque nuestro personaje tenga una motosierra en donde uno esperaría encontrar un brazo derecho, ello no significa que nosotros *realmente* tengamos una motosierra por brazo. Sin embargo, en el mundo virtual del videojuego, *parece* que es así. En el videojuego *parece* que ocurren cosas, pero *realmente* no. Cuando nos vencen en un juego de peleas podemos experimentar frustración, enojo, decepción, pero no nos vamos con las costillas rotas ni el ojo morado. El orgullo adolorido es real, pero los golpes recibidos en la pantalla no. La virtualidad tiene la propiedad de producir efectos no-efectivos.

Si los videojuegos se muestran como meras apariencias, ¿por qué nos importan tanto? Y nos importan, me parece, a todos, a *gamers* y a *no-gamers*. Porque esa virtualidad sí hace algo fuera de la pantalla. Pensemos simplemente en la creciente industria de producción de videojuegos. Hay varios elementos que se conjugan para la creación de un videojuego. Primero se necesita una idea, de qué va a tratar. Después hay que

pensar en el dispositivo en el que va a jugarse: la computadora, el teléfono celular, una consola especial. A esto hay que añadirle los controles. También es necesario un trabajo de diseño gráfico, de diseño de sonido, de programación, de doblaje –si los personajes van a hablar. Y para esto se requieren computadoras y *softwares*; además del espacio donde va a juntarse el equipo de trabajo. Y el resultado atrae a miles de jugadores dispuestos a pagar por jugar o a pasar parte de su tiempo en línea resolviendo misterios, jugando algún deporte, liberando princesas, enfrentándonos en un campo de guerra o en una pista de carreras. Con publicidad de por medio, claro. El mundo virtual *realmente* mueve al mundo no-virtual. Pero, ¿qué decir de lo que ocurre dentro de la pantalla?

Aunque los videojuegos son un invento reciente –en 1952 se inventó el juego OXO, una simulación de un juego de gato, resultado de una tesis doctoral sobre la interacción humano-computadora– la pregunta por el poder de las apariencias y sus consecuencias es bastante antigua. Platón (c. 427-347 a.C.) ya pensaba en la posibilidad de que aquello que creemos que es *real* y *verdadero* podría no ser sino una mera apariencia, una sombra. René Descartes (1596-1650) incluso propuso la posibilidad de que nuestros sentidos fueran engañados por los trucos de un genio maligno. Si esto es así, lo que nosotros percibimos como realidad podría ser un artificio. Quizá no somos un cuerpo de carne y hueso viajando en el transporte público pensando en pasar a comer unos tacos antes de llegar a casa. Quizá somos un cerebro flotante, con cientos de cables conectados a través de los cuales son estimuladas diferentes regiones cerebrales para *hacernos creer* que algo de lo que percibimos *realmente* está ocurriendo. Pienso en la película *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski. Neo, el personaje principal, descubre que ha pasado toda su vida dentro de una simulación. Fuera de la simulación, las máquinas se han apoderado del mundo y del ser humano para explotar la energía generada por su cuerpo. Mientras esto ocurre, la mente participa

en una simulación que mantiene al ser humano ignorante de su condición de esclavo. Hay, pues, dos mundos: el de quienes están conectados a la Matrix, la gran simulación interactiva, y el de quienes han sido desconectados de ésta.

Cuando escapa de la Matrix, Neo tiene dificultades para usar su cuerpo de carne y hueso, pues estaba acostumbrado a su cuerpo de «bits». Sin embargo, en su experiencia virtual Neo sintió hambre, dolor y sueño. Si ponía su mano sobre el fuego, sentía que se quemaba. Lo sentía, pero, ¿se quemaba realmente? Cuando Neo regresa a la Matrix, se da cuenta de que puede romper ciertas leyes de la física: saltar tan alto como quiera, doblar cucharas con la mente, esquivar balas. Pero antes de esto, Neo fracasó varias veces; no era tan veloz ni podía saltar tan alto porque aún creía en unas leyes de la física. Pero éstas pueden romperse dentro de la Matrix porque todo lo que hay en ella *realmente* no está ahí, es virtual. Pero, ¿qué pasa con las experiencias de Neo? ¿Su dolor era falso? No necesariamente. El filósofo analítico David Chalmers analiza el caso de Neo y concluye que tanto dentro como fuera de la Matrix, Neo tuvo experiencias. No importa si unas experiencias ocurren sobre el cuerpo de «bits» y otras en el de carne y hueso. Como diría Chalmers: «el *cerebro* puede estar solo en un cuarto oscuro, pero ello no implica que la *persona* se encuentra en un cuarto oscuro.» Las experiencias de Neo no son falsas, tampoco son errores de percepción ni errores lógicos. En todo caso, piensa Chalmers, lo que Neo descubrió son las hipótesis metafísicas de ambos mundos: «bits» y «no-bits». Así, Neo seguirá sintiendo el sol sobre su piel, ya sea que se trate de aquella conformada por células o de aquella formada por «bits».

La virtualidad es un tipo de realidad. Al menos esto es lo que sostiene Chalmers. Y esto porque el mundo virtual no es ilusorio. Aunque las experiencias de Neo dentro de la Matrix dependieran de «bits», ello significa que hay algo provocando una percepción. Es decir, cuando Neo escribía códigos en su computadora no es que no hubiera ningún objeto exterior provocando en él una percepción. Sí había una causa externa, una computadora hecha de «bits» en un cuarto hecho de más «bits». Los objetos virtuales no son menos objetos que los reales y pueden estimular nuestros sentidos. Así como en la realidad no-virtual suponemos que hay procesos físicos que causan percepciones.

Ahora, cuando Neo logra desafiar las leyes de la física dentro de la Matrix, ¿lo está haciendo

o es una ilusión? Es cierto que en el mundo no-virtual no podemos detener las balas en el aire. Pero en la Matrix sí. ¿Qué hacemos con ello? Bueno, podemos suponer que la Matrix es un mundo diseñado para que pase así. Y no es nada raro, convivimos con mundos posibles, alternos al nuestro, todo el tiempo. Tan sólo pensemos en el mundo del *Señor de los anillos* de Tolkien o del de *Harry Potter* de Rowling. Las leyes naturales como las conocemos no son necesarias para considerar que un mundo es real. Esta es la metafísica detrás de la Matrix de acuerdo con Chalmers.

¿Cómo pueden influir en la vida diaria los videojuegos? Bueno, como vimos, la industria es bastante real. Por otro lado, jugar un videojuego es una experiencia presente, actual. ¿Y lo que ocurre en la pantalla? En los videojuegos podemos ser un valiente caballero que defiende a una aldea del invasor, pero también podemos ser un personaje que engaña, roba, mata. En el videojuego hay consecuencias. Éstas dependen del tipo de videojuego que estemos jugando -si otros jugadores y personajes se ven involucrados, los tipos de acciones que pueden realizarse, etcétera-, pero lo cierto es que las hay. Podemos ganar, perder, y reiniciar el juego si no nos gustó el resultado.

Ahora, ¿los videojuegos pueden afectarnos? Es común escuchar que los videojuegos violentos pueden tener un impacto en la sociedad, como aumentar la violencia en las calles o los crímenes. Confieso que no puedo afirmar ni negar que así sea. He leído, sin embargo, que los estudios realizados para determinar si hay una relación causal entre videojuegos violentos y el aumento de violencia no han tenido resultados concluyentes. Es decir, no hay una relación causal fuerte entre ambos fenómenos.

No deja de ser interesante pensar en las implicaciones éticas dentro de la pantalla. En algunos videojuegos podemos elegir traicionar, mentir, robar, asesinar. Pero también podemos elegir ser honestos, ayudar a otros, jugar con honor. Hay videojuegos donde es posible hacer este tipo de elecciones. Uno de ellos es *The Walking Dead*; sí, el de la serie de zombis. Si las consecuencias de nuestras acciones en los videojuegos son virtuales, quizá lo más probable es que muchos elijan un curso de acción malo. Bueno, en el videojuego de *The Walking Dead* uno puede comparar sus decisiones con las de otros jugadores porque el videojuego va creando una base de datos de sus jugadores. Dan Connors, CEO de la desarrolladora Telltale Games, compartió en septiembre

de 2012, que la mayoría de los jugadores eligen tomar el camino del bien, incluso cuando ese camino no tiene un beneficio para su personaje.

¿Cómo ven? Quizás en los videojuegos actuamos tan éticamente como lo hacemos fuera de ellos.

Sapere aude! ¡Atrévete a saber! </>



El autor es doctor en Filosofía y catedrático en la Universidad Panamericana (México).

MANICOMIO DE VERDADES



Manicomio de verdades. Remedios medievales para la era moderna
Rémi Brague
Encuentro, Madrid, 2021, 192 págs.

¿ N E C E S I T A M O S U N A nueva Edad Media?

ERNESTO AGUILAR ÁLVAREZ-BAY

Nada mejor que comenzar un libro con una provocación: *Manicomio de verdades. Remedios medievales para la era moderna* y el desafío bien vale la pena: leer este brevísimo ensayo es una auténtica inmersión en un horizonte -original y sugestivo- desde donde contemplar, nuevamente, el mundo. Así que, ¿se aboga por la oscura y retrógrada Edad Media? ¿O por una Edad Media sin maniqueísmos y en modo *refresh*? El autor nos lo aclara desde el inicio: «Necesitamos una nueva Edad Media». A partir de ahí, si se cuenta con interés filosófico, esta pequeña obra será una delicia para leer y repensar.

Hay que remontarse a la idea que da origen al título, según nos indica el autor. Así que volteamos los ojos al confiable y agudo escritor inglés, Gilbert Keith Chesterton, quien escribió que el mundo moderno está «lleno de viejas virtudes [ideas, verdades] cristianas que se volvieron locas [...] Enloquecieron las virtudes porque fueron aisladas unas de otras y vagan por el mundo solitarias». Así, nos hallamos frente a un panorama mundial no solo extra fragmentado sino, además,

desorientado, porque ha dejado de ver la realidad, como un todo pleno de sentido. La Edad Media se presenta, pues, como un ideal realizable donde lo universal es posible; un entorno donde nacieron justamente las universidades como sueño y concreción de la unidad de la persona, la comunidad, la naturaleza y los saberes, sin importar su procedencia. Brague gira la mirada al medioevo porque, sin valores que nos den unidad a todos, ni sentido de trascendencia, el mundo moderno es, efectivamente, un manicomio.

Rémi Brague (París, 1947), no es un escritor ingenuo o poco informado. Es profesor emérito de filosofía medieval y director del centro de investigación «Tradición del Pensamiento Clásico» en la Sorbona. Es miembro de la Academia Europea de Ciencias y Artes, y desde este 2022, preside la Academia de Ciencias Morales y Políticas de Francia.

Brague señala, en este ensayo, que necesitamos reescribir nuestra época con una mirada de largo alcance, misma que únicamente puede enmarcarse a través de respuestas metafísicas

que proporcionen trayectoria no solo a nuestro actuar sino, principalmente, a nuestro existir. «¿Es realmente capaz el ser humano entendido como “proyecto” de responder a cuestiones sobre su lugar en el mundo o si es mejor su “existencia que su inexistencia o su desaparición” (p. 32)?». Y es que el núcleo del problema gravita en nuestra definición del ser humano. Si nos creemos nuestros propios artífices -y, aún más: en esta cultura demente de la apropiación particular de la realidad y de «verdades» meramente subjetivas-, entonces no hay forma de vincularnos ni sostenernos como personas ni como sociedades.

Frente a nuestros «proyectos» inconexos -individuales y de civilización-, Brague propone un cambio sutil pero significativo: el de «tarea» como oposición a «proyecto», dirección que indica el verdadero sentido e itinerario existencial y cultural, fuera de la autorreferencia destructiva. Así se asegura una tarea continua en el tiempo y, por ello mismo, verdaderamente trascendente. </>